

# **PENGARUH GADGET TERHADAP BERKEMBANGNYA POLA BERPIKIR ANAK DIDIK DI SMPN 3 SIMPANG HILIR KABUPATEN KAYONG UTARA**

**Dewi Andriani, Junaidi H. Matsum, Aminuyati**

Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Untan Pontianak

Email: dewiandriani2996@gmail.com

## **Abstract**

*This study aims to determine the effect of gadgets on the development of the mindset of students at SMPN 3 Simpang Hilir, North Kayong Regency. This quantitative research is a correlation research. The population of all students in Class VIII A of SMPN 3 Simpang Hilir, Kayong Utara Regency, 28 sample students taken in this study were all students. Researched Gadget (X) Development of Mindset (Y). Data collection using a questionnaire instrument. Instrument validation uses expert judgment and reliability with internal consistency using Cronbach's Alpha technique. The researchers concluded that: 1) The use of gadgets by students at SMPN 3 Simpang Hilir, North Kayong Regency, resulted in the highest category of 21 (75%) students having a medium category. 2) The development of the mindset of students at SMPN 3 Simpang Hilir, North Kayong Regency, the results obtained with the highest category of 17 (61%) students category. 3) Based on Simple Linear Regression Analysis, the effect of using gadgets on the development of students' mindsets is obtained by the equation  $28.831 + 0.400X$  which means the constant value is 28.831 The value of the regression coefficient of the variable use of gadgets is positive, namely 4.106. The large influence of gadgets on the development of students' mindsets based on the results of the determination test was 39.3% while the remaining 60.7% was influenced by other factors not examined in this study.*

**Keywords:** *Effect of Gadget, Social Studies, Development of Mindset.*

## **PENDAHULUAN**

Teknologi berkembang begitu pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru demi terpenuhinya kebutuhan untuk mempermudah atau mempercepat suatu pekerjaan. Perkembangan teknologi komunikasi saat ini berkembang pesat. Secara garis besar istilah gadget adalah perangkat elektronik yang praktis dan bermanfaat bagi manusia, yang membuat *gadget* ini berbeda dengan perangkat positif terutama anak-anak.

elektronik lain adalah karena perkembangannya sangat pesat dan selalu ada konsep baru dalam setiap perkembangannya. Namun dengan perkembangan teknologi yang kini semakin pesat dan berdampak besar terhadap tata cara hidup manusia dari segi negatif maupun elektronik lain adalah karena perkembangannya sangat pesat dan selalu ada konsep baru dalam setiap perkembangannya.

Perkembangan teknologi kini semakin pesat, berdampak besar terhadap tata cara hidup manusia dari segi negatif maupun positif terutama anak-anak teknologi seperti *gadget* yang memiliki berbagai fitur, memiliki desain menarik agar pengguna dapat mengakses apapun melalui *gadget* misalnya facebook, dan jejaring sosial lainnya. Salah satu dampak teknologi yaitu perubahan pola pikir, perkembangan pola pikir manusia ini dari zaman ke zaman terus berubah bahkan bertambah karena dipengaruhi oleh rasa ingin tahu yang tinggi hal ini lah yang dapat menimbulkan teknologi baru seperti salah satunya *gadget*.

Saat ini *gadget* memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia, jenis *gadget* yang tersedia saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu telepon seluler, *smartphone*, desktop PC (computer) *Mindset* (pola pikir) adalah cara menilai dan memberikan kesimpulan terhadap sesuatu berdasarkan sudut pandang tertentu. Perbedaan pola pikir seseorang disebabkan oleh bedanya jumlah sudut pandang yang dijadikan dasar, landasan atau alasan. Banyaknya sudut pandang seseorang untuk berpikir dipengaruhi oleh emosi (mentality). Menurut Mulyadi (2007, p. 14) Sikap mental, dibentuk dengan edukasi, pengalaman. Dengan demikian mental dapat dibentuk melalui semua cerita hidup yang pernah dilalui setiap orang. Pengertian *mindset* (pola pikir) Gunawan (2007, p. 14) Kepercayaan-kepercayaan yang mempengaruhi sikap seseorang, sekumpulan kepercayaan atau suatu cara berpikir yang menentukan perilaku, pandangan, sikap dan masa depan seseorang. Pengertian *mindset* (pola pikir) menurut Adi W Gunawan yang dikutip Rachmat Soegiharto (2013)

adalah sekumpulan kepercayaan atau cara berpikir yang mempengaruhi perilaku dan sikap seseorang yang akhirnya akan menentukan level keberhasilan hidupnya. Khodijah (2006, p. 117) Berpikir merupakan satu tanda dari beberapa peristiwa. Sedangkan Drever yang dikutip Khodijah (2006, p. 117) Berpikir melatih ide menggunakan pola tepat secara seksama dan dimulai adanya masalah. Pendapat di atas suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan. Kita berpikir untuk menemukan pemahaman / pengertian yang kita kehendaki. Pada realitanya yang terjadi di SMPN 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara yang terletak ditengah kota bahwa peserta didiknya Rata-rata memiliki *gadget*. Apalagi disaat Pandemi (Corona) *gadget* digunakan sebagai media pembelajaran daring. Selain sebagai media pembelajaran *gadget* digunakan untuk alat komunikasi dan mencari informasi. Berita hiburan, peserta didik juga biasanya sering memainkan (game). Adanya *gadget*, pola pikir peserta didik menjadi aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Uraian diatas Membuat peneliti tertarik melakukan penelitian pengaruh *gadget* terhadap perkembangan pola pikir peserta didik di SMPN 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara, karena penggunaan *gadget* pada peserta didik akan berdampak terhadap perkembangan pola pikir, baik itu negatif maupun positif.

*Gadget* adalah alat komunikasi yang banyak digunakan dalam era globalisasi sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain didesain sesuai dengan perkembangan jaman *gadget* juga didesain untuk digunakan dengan lebih mudah dan aman.

Bisa dikatakan bahwa gadget merupakan sebuah media modern dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat sangat penting dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik lain, gadget pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif banyaknya gadget dikalangan anak-anak merupakan indikasi kemewahan secara spesifik di mana kemewahan tersebut dilihat dari harga-harga gadget memiliki harga tinggi bagi anak didik masih SMP. Pemakaian gadget memiliki sisi negatif seperti banyaknya anak-anak kurang mendapatkan perhatian dari orang tua akibat sibuknya orang tua dengan gadgetnya. Sehingga lupa akan mempersiapkan asset seperti harta benda untuk kehidupan masa depan anak-anaknya, sehingga disisi lain akan terjadi kecemburuan sosial anak terhadap temannya atau mungkin seorang anak akan lebih suka meniru orang lain dijadikan idolanya dari pada mengikuti orang tuanya, maka gadget menjadikan pedang bermata dua apabila dimanfaatkan dengan baik seperti mengakses informasi positif tentang pelajaran dan untuk media jual beli online maka dampak gadget juga baik.

## METODE PENELITIAN

Hadari (2015:65) Penelitian pada dasarnya dapat dipegunakan salah satu dari metode-metode penelitian seperti berikut:

- a. Metode filosofis
- b. Metode deskriptif
- c. Metode historis
- d. Metode eksperimen

Sehingga penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hadari Nawawi (2015, p. 67) bahwa Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah

diselidiki untuk memberikan/menggambarkan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta tampak, atau sebagaimana adanya. penelitian ini peneliti menggunakan bentuk penelitian studi hubungan (*interrelationship studies*) dengan pendekatan studi korelasi.

Zuldafril (2012, p. 8) (*Corelation Studies*) studi korelasi adalah penelitian dengan cara pada tahap pertama dilakukan dengan, menggambarkan fakta-fakta atau gejala dari objek atau subjek di teliti untuk mengetahui kondisi atau status gejala diteliti. Berdasarkan pendapat diatas maka dalam penelitian ini menggunakan bentuk penelitian studi hubungan dengan pendekatan studi korelasi dimaksudkan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir Anak didik SMPN 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara Setelah mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap Pola berpikir, selanjutnya di analisis Regresi Linier Sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap Pola berpikir.

Penelitian ini menyusun beberapa langkah-langkah penelitian, dengan tujuan agar peneliti lebih terarah pada permasalahan akan diteleti. Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan surat *pra-riset* untuk sekolah akan diteliti. Sekolah akan ditujukan untuk penelitian ini yaitu SMP Negeri 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara
- 2) Peneliti melakukan *pra-riset* disekolah dan melakukan wawancara dengan guru SMP Negeri 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara

- 3) Melakukan observasi untuk menentukan waktu pelaksanaan penelitian.
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa kisi-kisi angket tentang Penggunaan *Gadget*.
- 5) Memvalidasi instrumen penelitian.
- 6) Merevisi instrumen penelitian telah divalidasi.
- 7) Melakukan uji coba angket telah direvisi.
- 8) Menganalisis data hasil uji coba.

**b. Tahap pelaksanaan**

- 1) Memberikan tes angket kepada responden/anak didik.
- 2) Menganalisis hasil perkerjaan responden/anak didik.

**c. Menganalisis data**

- 1) Menganalisis data hasil penelitian
- 2) Membuat kesimpulan
- 3) Menyusun laporan

**Populasi**

Rukaesah dan Ucu (2015, p. 39) Populasi merupakan semua anggota dari suatu kelompok orang. Sehingga dari pendapat di atas, maka penelitian ini menjadi populasi adalah anak didik kelas VIII A SMP Negeri 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara dengan jumlah populasi 28 orang.

**Sampel**

Pengambilan sampel tersebut hanya mengambil 1 kelas yaitu kelas VIII A sebanyak 28 orang, untuk menguji angket disebarkan ke kelas VIII A.

Teknik pengumpulan data dipilih dalam penelitian dengan Komunikasi tidak langsung. Nawawi (2015, p. 101) teknik komunikasi tidak langsung adalah cara mengumpulkan data dilakukan dengan mengadakan hubungan tidak langsung atau dengan perantara alat, baik berupa alat sudah tersedia maupun alat khusus di buat untuk keperluan. Pada teknik komunikasi tidak langsung ini peneliti

memilih kuesioner sebagai perantaranya. Penelitian ini variabel akan diukur adalah variabel *Gadget* Kemudian variabel ini dijabarkan menjadi beberapa indikator variabel. Setiap indikator variabel dibuat beberapa pertanyaan atau pernyataan tentang *Gadget*. Selanjutnya pernyataan tersebut menghasilkan data ordinal. Jawaban dari setiap butir pernyataan memiliki tingkatan dari sangat positif sampai ke sangat negatif, berupa angka-angka dengan skor dari tiap pilihan jawaban atas pernyataan.

**Tes**

Penelitian ini, instrumen atau alat ukur akan diuji adalah angket tentang pengaruh *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik di SMP Negeri 3 Simpang Hilir angket ini diuji dengan melakukan dua pengujian hasil uji validitas angket tentang Pengaruh Gadget Terhadap Pola berpikir terdiri dari 30 item soal untuk  $N = 28$ , diketahui bahwa terdapat 24 soal valid, karena memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$  untuk  $N = 28$  dengan  $r_{tabel}$  0,374 pada taraf signifikansi 5%. Kemudian terdapat 6 item soal tidak valid karena memiliki  $r_{hitung} < r_{tabel}$  yaitu pada item soal no 7, 9, 14, 16, 19, 30 tidak valid, maka tidak digunakan sebagai data analisis lebih lanjut.

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen  
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.926	24

Setelah dilakukan analisis menggunakan SPSS Versi 18. Maka diperoleh hasil reabilitas sebesar 0,902% lebih besar dari 0,600%, maka instrumen dapat dikatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrument.

**Metode Observasi**

Sujarweni (2014, p. 75), “ mengatakan Observasi ialah

pengamatan terstruktur kepada para objek penelitian.” Dalam pengamatan ini menggunakan observasi langsung, yaitu cara mengambil data di lapangan dilakukan dengan mengamati dan mencatat suatu gejala ada dan tampak pada suatu objek penelitian di mana penelitiannya secara langsung di lapangan atau di tempat dimana suatu peristiwa terjadi (Nawawi 2015, p. 100).

#### Alat Pengumpulan Data

##### Lembar Tes

Penelitian ini menjadi instrumen pengambilan data dari metode observasi berupa pedoman observasi. Pedoman pengamatan kali ini oleh peneliti pada SMPN 3 Simpang Hilir Kayong Utara.

#### Metode Dokumentasi

Arikunto (2014, p. 274), “Mengatakan bahwa teknik dokumentasi ialah menelaah data berkenaan dengan suatu hal atau variabel berupa catatan. Adapun menjadi alat pengumpulan data dari metode dokumentasi yaitu catatan kerja. catatan kerja digunakan peneliti berupa dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa catatan peristiwa.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Penelitian telah dilakukan, maka hasil penelitian disajikan dalam bentuk penyajian data. Hasil penelitian berupa data kuantitatif diperoleh dari angket penelitian. Data kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui pengaruh atau kekuatan yang berperan dalam mengikat kategori variabel X dan Y. Seberapa besarnya pengaruh variabel dapat dilihat setelah data yang didapat atau diperoleh lalu diolah dan dianalisa selanjutnya diberi kesimpulan. Penelitian ini dapat menemukan hasilnya karena telah diolah dari data lapangan yang diteliti.

**Tabel 4.2**

**Skor Penggunaan gadget**

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	1	3.6	3.6	3.6
16	1	3.6	3.6	7.1
30	1	3.6	3.6	10.7
34	1	3.6	3.6	14.3
36	3	10.7	10.7	25.0
37	1	3.6	3.6	28.6
38	1	3.6	3.6	32.1
40	1	3.6	3.6	35.7
42	1	3.6	3.6	39.3
43	1	3.6	3.6	42.9
44	1	3.6	3.6	46.4
46	1	3.6	3.6	50.0
47	2	7.1	7.1	57.1
48	2	7.1	7.1	64.3
49	1	3.6	3.6	67.9
50	2	7.1	7.1	75.0
51	1	3.6	3.6	78.6
53	2	7.1	7.1	85.7
54	2	7.1	7.1	92.9
55	1	3.6	3.6	96.4
58	1	3.6	3.6	100.0
Total	28	100.0	100.0	

**Tabel 4.3**

**Mean dan Standar Deviasi, Statistics**

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		43.14
Std. Deviation		10.882

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki Mean 43,14 dan standar deviasi 10,882. Berikut perolehan hasil angket tentang penggunaan *gadget* dapat disajikan ke dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Perhitungan Kategori**

No	Rumus	Kategori
	$X < (43,14 - 1 \cdot 10,882)$ (32,258)= <b>32</b>	Rendah
	$(43,14 - 1 \cdot 10,882) \leq X < (43,14 + 1 \cdot 10,882)$ ((32,258)= <b>32</b> $\leq X <$ (54,002)= <b>54</b>	Sedang
	$(43,14 + 1 \cdot 10,882 \leq X$ (54,002)= <b>54</b>	Tinggi

**Tabel 4.5**  
**Distribusi Penggunaan *gadget***

Interval	Kriteria	Frekuensi	esentase
<32	Rendah		10,7%
32 – 54	Sedang		75,0%
>54	Tinggi		14,3%
Jumlah		28	100,0%

Sumber: Pengolahan Data 2020

Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa pengaruh *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik di SMP Negeri 3 Simpang Hilir menunjukkan bahwa 10,7% rendah, 75,0% sedang, dan 14,3% tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik di SMP Negeri 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara dalam kriteria sedang, karena anak didik dominan menjawab pada kriteria sedang. Dari hasil ini diharapkan bahwa penggunaan *gadget* anak didik sedang akan memberikan kontribusi tinggi terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik.

### 1. Berkembangnya Pola berpikir

Menjawab sub masalah kedua, yaitu Bagaimana Pola berpikir Anak didik Kelas VIII A Di SMP Negeri 3 Simpang Hilir, maka digunakan analisis deskriptif. Berdasarkan dari jawaban angket masing-masing responden terdiri dari 24 item pernyataan valid dari 28 responden. skor total penggunaan *gadget* dihitung menggunakan program aplikasi SPSS versi 18, kemudian data diolah menggunakan program aplikasi SPSS versi 18. Berikut hasil analisis deskriptif data penggunaan *gadget*

**Tabel 4.6**  
**Skor Pola berpikir**  
**Y total**

Valid	Freque ncy	Perc ent	Valid Percent	Cumulative Percent
36	2	7.1	7.1	7.1
38	3	10.7	10.7	17.9
39	1	3.6	3.6	21.4
40	2	7.1	7.1	28.6
41	1	3.6	3.6	32.1
42	1	3.6	3.6	35.7
43	1	3.6	3.6	39.3
45	4	14.3	14.3	53.6
47	2	7.1	7.1	60.7
48	2	7.1	7.1	67.9
49	1	3.6	3.6	71.4
50	1	3.6	3.6	75.0
52	1	3.6	3.6	78.6
53	1	3.6	3.6	82.1
56	2	7.1	7.1	89.3
57	2	7.1	7.1	96.4
59	1	3.6	3.6	100.0
Total	28	100.0	100.0	

**Tabel 4.7**  
**Mean dan Standar Deviasi,**  
**Statistics**  
**Total**

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		46.07
Std. Deviation		6.933

Berdasarkan hasil analisis diatas menunjukkan bahwa berkembangnya pola berpikir memiliki Mean 46.07 dan standar deviasi 6,933 Berikut perolehan hasil angket tentang berkembangnya pola berpikir dapat disajikan ke dalam tabel sebagai berikut

**Tabel 4.8**  
**Distribusi Berkembangnya Pola**  
**berpikir**

No	Rumus	Kategori
----	-------	----------

1	$X < (46,07 - 1 \cdot 6.933)$ $(39,137)=39$	Rendah
2	$(46,07 - 1 \cdot 6.933) \leq X < (46,07 + 1 \cdot 6.933)$ $((39,137)=39 \leq X < (53,003)=53$	Sedang
3	$(46,07 + 1 \cdot 6.933 \leq X$ $(53,003)=53$	Tinggi

**Tabel 4.9**

**Hasil Distribusi Berkembangnya Pola berpikir**

Interval	Kriteria	Frekuensi	esentase
<39	Rendah	5	18 %
39 – 53	Sedang	17	61 %
>53	Tinggi	6	21 %
Jumlah		28	100,0%

Sumber: Pengolahan Data 2020

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa berkembangnya pola berpikir anak didik di SMP Negeri 3 Simpang Hilir menunjukkan bahwa 18% rendah 61% sedang, dan 21 % tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berkembangnya pola berpikir anak didik di SMP Negeri 3 Simpang Hilir dalam kriteria sedang, karena anak didik dominan menjawab pada kriteria sedang.

**2. Pengaruh Gadget Terhadap Berkembangnya Pola berpikir Anak didik**

**Uji Normalitas**

Syarat harus dipenuhi dalam analisis regresi linier sederhana adalah data dan model regresi berdistribusi normal. Kenormalan data dapat dilihat dari uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dari masing-masing variabel. Analisis data ini menggunakan bantuan program SPSS versi 18. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan pada probabilitas  $>0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat dari output SPSS versi 18 seperti pada tabel berikut:

**a. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Menjawab sub masalah ketiga yaitu Bagaimana Pengaruh *Gadget* Terhadap Berkembangnya Pola berpikir Anak didik, maka digunakan teknik analisis perhitungan regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 18. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh antara satu buah variabel bebas terhadap variabel terikat.

**Tabel 4.11**

**Hasil Perhitungan Regresi Linier Sederhana**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandar dized Coefficients		Stand ardis ed Coeff icient s	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Const ant)	28.831	4.325		6.666	.000
Gadget	.400	.097	.627	4.106	.000

Tabel 4.11 Data dilihat, nilai-nilai tersebut dimasukkan kedalam persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 28,831 + 0,400X$$

Hasil dari persamaan regresi linier sederhana tersebut dapat diartikan sebagai berikut: 1. Nilai konstanta (a) adalah 28,831 artinya jika pengaruh gadget terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik bernilai 0 (nol), maka pola berpikir bernilai positif yaitu 28,831 Nilai koefisien regresi pengaruh gadget terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik (b) bernilai positif yaitu 0,400 maka dapat diartikan bahwa setiap peningkatan gadget sebesar 1, maka berkembangnya pola berpikir juga akan meningkat sebesar 0,400. Variabel dikatakan signifikan jika  $< 0,05$

sedangkan hasil penelitian menunjukkan  $0,00 < 0,05$  artinya memiliki nilai signifikan.

### 3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini, setelah melakukan analisis regresi linier sederhana maka akan dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan adalah uji koefisien regresi parsial (Uji t) dan uji koefisien determinasi ( $R^2$ ).

#### a. Uji Koefisien Regresi Parsial (Uji t)

Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh *gadget* berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap berkembangnya pola berpikir. Pengujiannya menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Adapun langkah-langkah pengujian sebagai berikut.

##### 1) Merumuskan Hipotesis

Ha: *gadget* berpengaruh terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik SMPN 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara

Ho: *gadget* tidak berpengaruh terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik SMPN 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.

Menentukan  $t_{hitung}$

Berdasarkan output diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 18 dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  adalah sebesar 4.106

##### 2) Menentukan $t_{tabel}$

$$t_{tabel} = t(a/2 ; n-v)$$

Diketahui:

$$a = 0,5\% / 2 = 0,025$$

$$n = \text{jumlah responden} = 28$$

$$v = \text{jumlah variabel} = 2 \quad t_{tabel} = t(0,025 ; 26) \text{ koordinat } (0,025 ; 26) \text{ berdasarkan } t_{tabel} \text{ banyak tersedia di internet, yaitu terletak pada } 2,056. \text{ Maka } t_{tabel} \text{ adalah sebesar } 2,056$$

##### 3) Kriteria Pengujian

Jika signifikansi  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka Ha ditolak dan Ho diterima. Jika signifikansi  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka Ho ditolak dan Ha diterima

Kesimpulan

Karena  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  (4.106  $\geq$  2,056) maka Ha diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik.

#### 2. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi  $R^2$  digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh antara *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir. Angka dari R square diubah kedalam bentuk persen artinya untuk mengetahui seberapa besar persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Koefisien Determinasi  $R^2$**   
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.627 <sup>a</sup>	.393	.370	5.503

a. Predictors: (Constant), *gadget*

b. Dependent Variable: berkembangnya pola berpikir

Dari tabel 4.13. diatas didapatkan nilai *R square* sebesar 0,393 artinya pengaruh *gadget* terhadap perkembangan pola berpikir sebesar 39,3%, sedangkan sisanya 60,7% dipengaruhi oleh faktor lain tidak dikaji dalam penelitian ini.



## A. Pembahasan

*Gadget* merupakan peranan teknologi komunikasi sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola berpikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia.. *Gadget* menjadi faktor dianggap berpengaruh terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik di SMPN 3 Simpang Hilir berkategori sedang dengan jumlah anak didik 21 orang dengan persentase 75,0% dari jumlah persentase keseluruhan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pola berpikir anak didik di SMPN 3 Simpang Hilir diperoleh dari angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik di SMPN 3 Simpang Hilir berkategori sedang dengan jumlah anak didik 17 orang dengan persentase 61% dari jumlah persentase keseluruhan

Berdasarkan data telah diolah menggunakan bantuan SPSS versi 18 uji normalitas diperoleh signifikasi sebesar 1,000. Nilai signifikasi . 1,000 > 0,05 artinya bahwa nilai residual berdistribusi normal, sehingga hasil analisis ini dapat lanjut ke analisis regresi

Berdasarkan perhitungan uji regresi linier sederhana diperoleh persamaan  $28,831 + 0,400X$  berarti nilai konstanta (a) adalah 28,831 artinya jika *gadget* bernilai nol, maka pola berpikir bernilai positif yaitu 28,831. Nilai koefisien regresi variabel *gadget* bernilai positif yaitu 0,400, ini berarti dapat menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan *gadget* sebesar 1 maka berkembangnya pola berpikir akan meningkat 0,400.

Berdasarkan dari hasil uji t telah dilakukan, maka diperoleh nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $4.106 \geq 2,056$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik di SMPN 3 Simpang Hilir.

Hasil uji  $R^2$  diperoleh nilai sebesar 0,393. Besarnya pengaruh *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir yaitu sebesar 0,393 artinya persentase penggunaan *gadget* berpengaruh berkembangnya pola berpikir sebesar 39,3% sedangkan sisanya 60,7% dipengaruhi oleh faktor lain tidak dikaji dalam penelitian ini. *gadget* memberikan pengaruh positif terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik.

Penelitian juga didukung penelitian lain dilakukan oleh Nesy Aryani Fajrin dengan judul Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi. Data dihasilkn adalah bahwa remaja di pedukuhan II Dukuh Kilung memiliki *handphone* sangat berpengaruh terhadap pola pemikiran mereka.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Hasil penelitian telah diuraikan dibab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Gadget* merupakan alat teknologi komunikasi digunakan anak didik kelas VIII A SMPN 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara sebagai sumber belajar, alat mencari informasi pelajaran, alat mengikuti berkembangnya zaman dan alat berkomunikasi dengan cepat dan praktis. Hasil pengolahan data menunjukan kategori (sedang) sebanyak 21 orang (75%) dari jumlah 28 orang.
2. Ciri-ciri Berkembangnya pola berpikir adalah sebagai berikut, Memiliki keyakinan bahwa intelegensi, bakat dan sifat bukan merupakan fungsi, hereditas/keturunan, Menerima tantangan dan bersungguh-sungguh menjalankannya, Tetap berpandangan ke depan dari kegagalan, Berpandangan

positif terhadap usaha, Belajar dari kritik dan Menemukan pelajaran dan mendapatkan inspirasi dari kesuksesan orang lain, hasil pengolahan data didapat dari anak didik kelas VIII A SMPN 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara menunjukkan kategori (sedang) sebanyak 17 orang (61%) dari jumlah 28 orang.

Untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik dilakukan uji regresi linier sederhana dan menghasilkan variabel  $x$  (*gadget*) bernilai nol, maka berkembangnya pola berpikir bernilai positif yaitu 28,831. Nilai koefisien regresi variabel *gadget* bernilai positif yaitu 0,400, ini berarti dapat menunjukkan bahwa setiap peningkatan atau penambahan penggunaan *gadget* sebesar 1 maka hasil belajar akan meningkat 0,400. Hasil dari uji hipotesis dengan uji  $t$  maka diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,106 > 2,056$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa *gadget* terdapat pengaruh positif signifikan terhadap berkembangnya pola berpikir anak didik SMPN 3 Simpang Hilir. Pengaruh *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir yaitu sebesar 39,3% lebih rendah sedangkan sisanya 60,7% lebih tinggi dipengaruhi oleh faktor lain tidak dikaji dalam penelitian ini.

### Saran

Bagi Guru, Guru diharapkan lebih memperhatikan penggunaan *gadget* anak didik untuk diarahkan pada hal-hal bermanfaat. Karena bimbingan diberikan oleh guru akan berdampak positif pada setiap indikator penggunaan *gadget* dan dapat meningkatkan berkembangnya pola berpikir anak didik lebih baik.

Bagi Anak didik, diharapkan lebih dapat manajemen penggunaan *gadget*, satu diantaranya adalah dalam menggunakan *gadget* untuk belajar

optimal. Anak didik juga harus mampu menggunakan *gadget* dengan bijak dapat meningkatkan berkembangnya pola berpikir lebih baik.

Bagi Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini memberi informasi/edukasi bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap berkembangnya pola berpikir, peneliti berikutnya diharapkan mampu menggali lebih lagi hal berkaitan dengan pengaruh berkembangnya anak didik dengan penggunaan *gadget* sehingga diketahui mampu mengakuratkan lebih lagi data berkaitan dengan penelitian ini sehingga penelitian dapat memperluas subjek penelitian agar hasil generalisasinya dapat lebih meluas.

### DAFTAR RUJUKAN

- Nawawi, H. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Zuldafril. (2012). *Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Rukaesih, K. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.